PROJETS DE DIPLÔMES



DSAA design responsable & éco-conception

Promotion 2014
Cité scolaire Raymond Loewy
La Souterraine

D S A A





ENCÈNE

ÉDITO

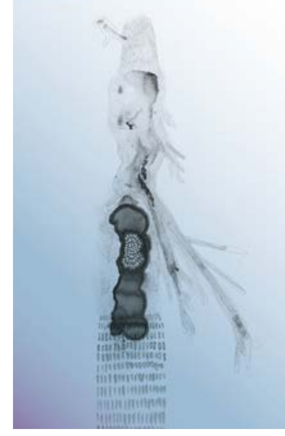
Where There ´s a Will There ´s a Way.

À mon arrivée dans l'établissement voici trois ans, je concluais mon propos en assemblée plénière en disant à tous et à chacun « d'opposer toujours au pessimisme de la raison, l'optimisme de la volonté ». Nous faisions alors face à de nombreux défis et notamment celui d'envergure de la création longuement mûrie du Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués, ici, autant dire, pour certains, un peu au milieu de nulle part...
C'est chose faite aujourd'hui et les projets ultimes des étudiants de cette première promotion estampillée LOEWY portent la marque de cette volonté farouche.
Onze étudiants tour à tour enthousiastes, dubitatifs, éreintés, passionnés, démotivés, parfois au bord du gouffre mais finalement plus engagés que jamais et toujours accompagnés par une équipe solide et déterminée.
Leurs travaux très prometteurs, que vous allez découvrir, ont à travers le prisme choisi du design responsable et de l'éco-conception, questionné nos modes de vie et de consommation, revisité des problématiques aussi fondamentales qu' universelles, valorisé les savoir-faire du territoire, magnifié les matériaux locaux, transcendé parfois leurs douleurs intimes jusqu'à les sublimer.
Ce défi-là est relevé avec excellence.

Béatrice Dufour
Proviseur



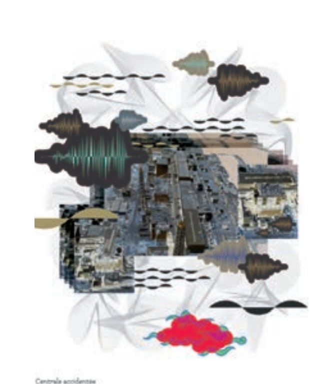
Mylène ***Vannier***
p. 16



Jean-Baptiste ***De Azevedo***
p. 12




Baptiste ***Bodet***
p. 24

Mathieu ***Mwalanazada***
p. 44



Gaëlle ***Martin***
p. 40



Orianne ***Fournier***
p. 28



Cédric ***Delehelle***
p. 20



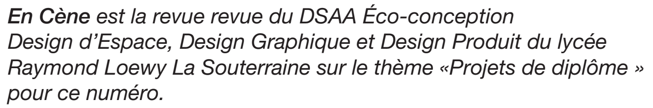
Élise ***Noël***
p. 8



Amandine ***Guicheteau***
p. 36



Marie ***Casaÿs***
p. 32



En Cène *est la revue revue du DSAA Éco-conception Design d'Espace, Design Graphique et Design Produit du lycée Raymond Loewy La Souterraine sur le thème «Projets de diplôme » pour ce numéro.*
Rédacteurs : *Cédric Delehelle, Amandine Guicheteau, Baptiste Bodet, Marie Casaÿs, Mylène Vannier, Oriane Fournier, Matthieu Mawlanazada, Gaëlle Martin, Jean-Baptiste de Azevedo, Élise Noël.*

Conception graphique et éditoriale : *Amélie Manchoulas.*
Maquette : Amélie Manchoulas.
Coordination du numéro : *Sophie Devaud-Judas, Julien Borie, et Cyril Nicolas.*



ÉLISE NOËL

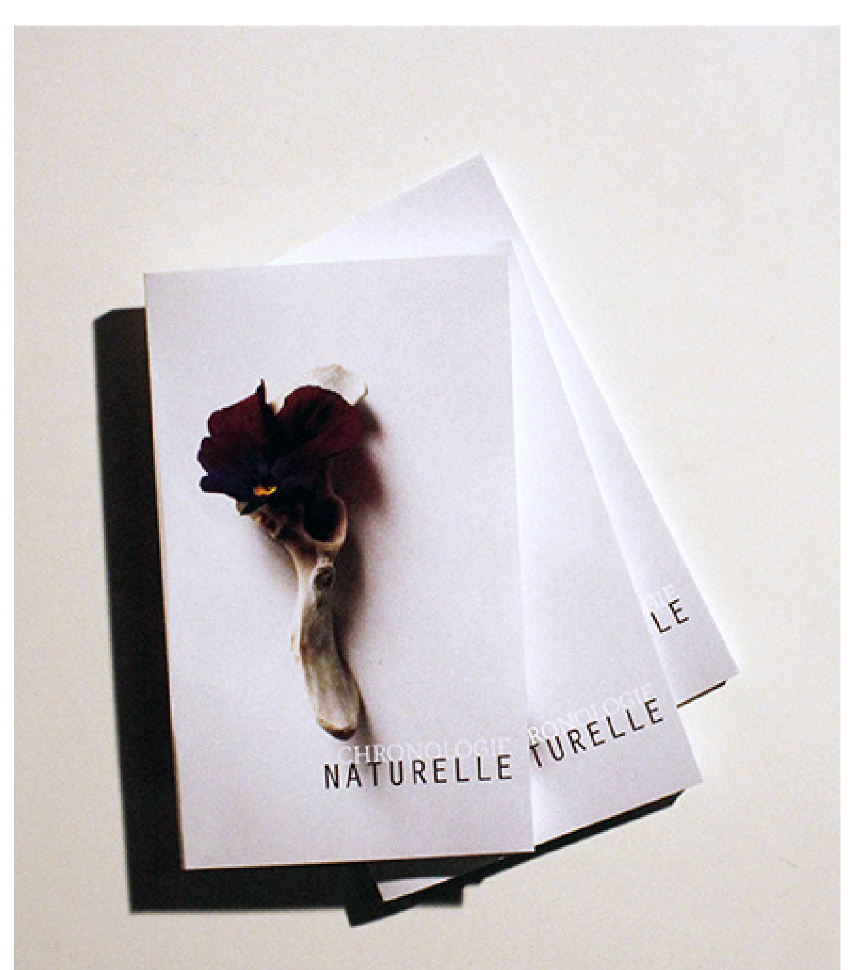
DSAA Design Produit
elisenowel@gmail.com

Mémoire : *Chronologie naturelle*
Projet : *Flow-Him, Flow-Her*

Enseignants : *Élisabeth Charvet et Laurence Pache*

Dans un monde qui veut la toute puissance sur la nature, l'homme s'extrait toujours plus de son environnement. Le monde naturel se calque à ses désirs, le cycle naturel est nié par ses cultures ; en se détachant de ce cycle, l'homme se détache du sien. La mortalité naturelle est devenue un simple problème à résoudre pour les partisans de l'humain augmenté : or, *si l'homme n'a plus cette limite, comment peut-il vivre dans un monde lui-même fini ?*

Se réconcilier avec son naturel devient essentiel, mais pour cela il faut savoir le représenter pour le comprendre, en faire un symbole. *Intimement liée au corps, la parure symbolique peut intervenir lors d'une étape existentielle, pour rappeler à l'homme que savoir vivre, c'est aussi savoir mourir.*







CHRONOLOGIE
NATURELLE

FLOW-HIM, FLOW-HER

L'homme porte en lui un caractère naturel qui l'inscrit dans un cycle fait de vie et de mort. Alors qu'il tend à effacer toute naturalité, il existe pourtant des moments où la continuité entre la vie et la mort devient tangible : *le don d'organe est une épreuve pendant laquelle l'interdépendance des hommes et l'universalité du corps sont alors évidents.*

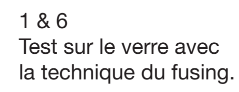
Ritualiser le don d'organe pourrait le rendre signifiant ; *le design peut ainsi proposer un signe dans une situation qui en était auparavant dépourvue.*
Ces signes seraient des parures symboliques et complémentaires destinées à la communauté des donneurs et des receveurs.



1







1 & 6
Test sur le verre avec la technique du fusing.

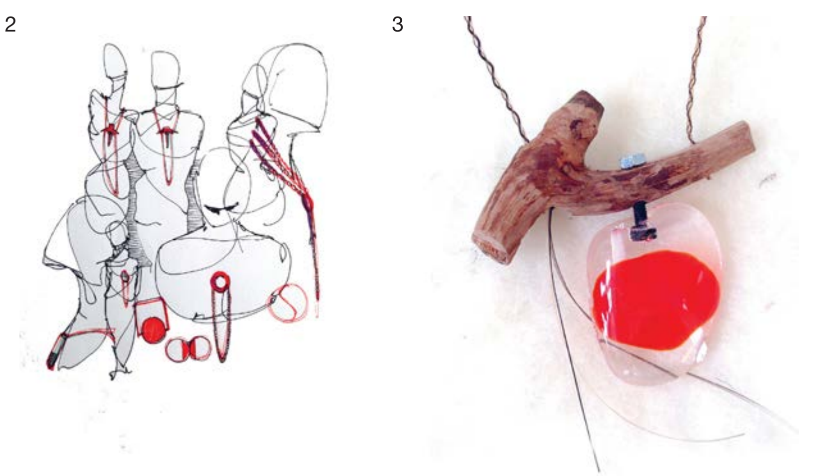
2
Croquis de recherche.

3
La parure.

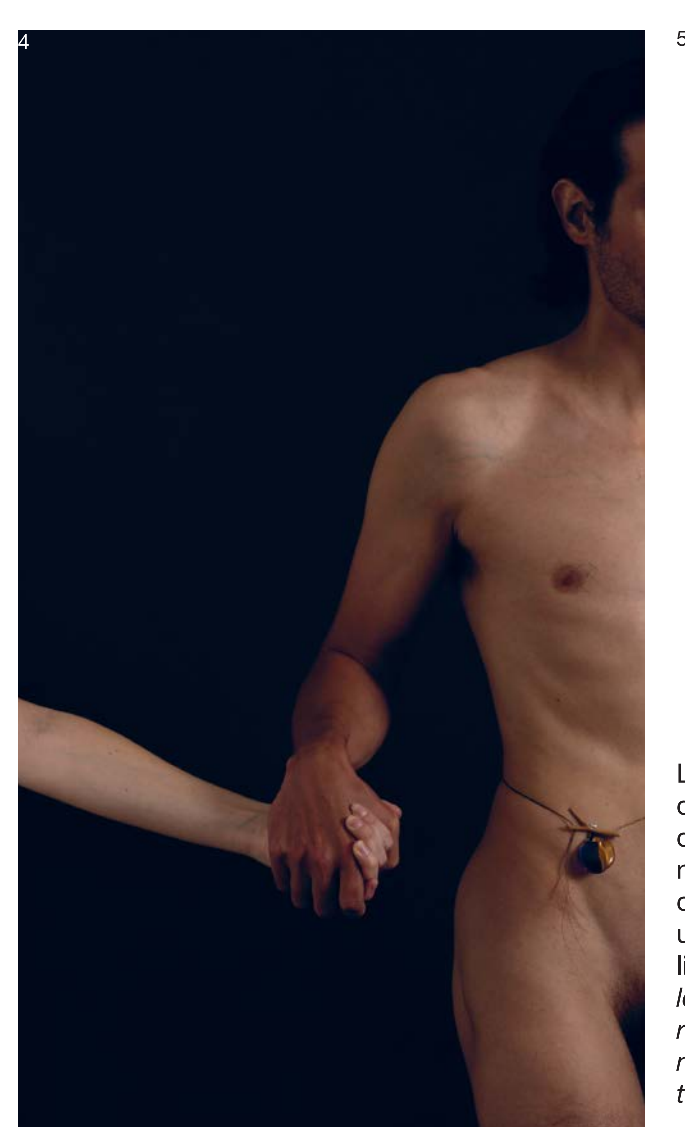
4 & 5
Bijoux complémentaires et modules définitifs.

2

3



4



5



La parure du receveur comprend un os enfermé dans du verre, aux couleurs chaudes et organiques ; la parure du donneur comprend seulement l'empreinte de l'os moulée dans le verre, de couleur bleue pour la transcendance. Lorsqu'il n'est pas porté, il est suspendu à un mobile, objet contemplatif qui prend place dans le lieu de vie. *Ces parures peuvent intervenir pour guider le receveur lors de l'attente et après la transplantation, rendre cette épreuve signifiante pour la famille du donneur, ou accompagner les personnes qui se préparent toute leur vie au don d'organe.*

6





JEAN-BAPTISTE DE AZEVEDO

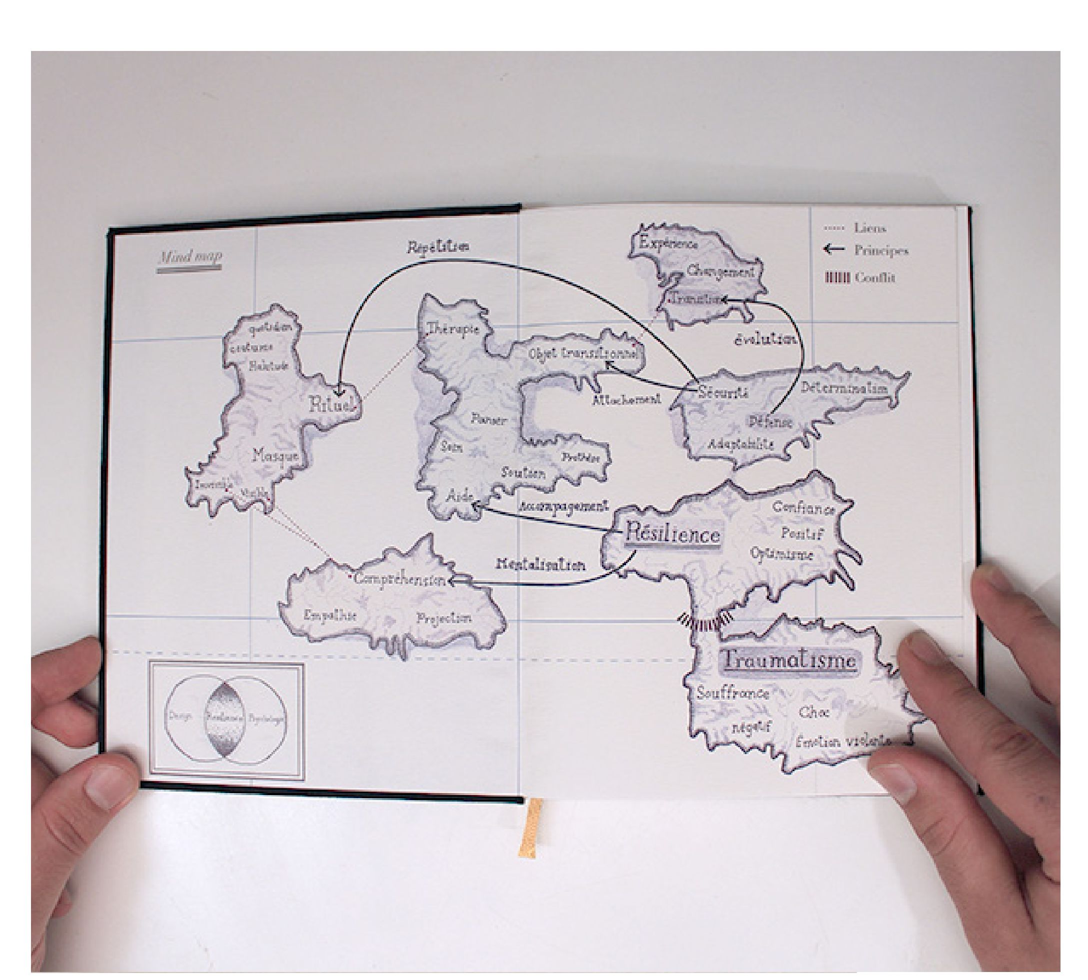
DSAA Design Produit
jean-baptiste.deazevedo@orange.fr

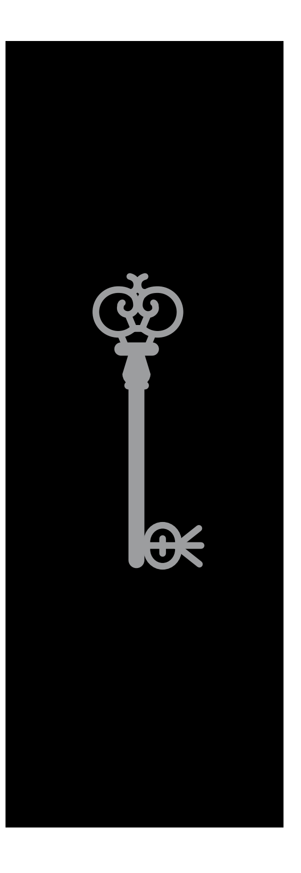
Mémoire : *La Résilience*
Projet : *L'objet du traumastisme*

Enseignants : *Julien Borie et Sophie Devaud-Judas*

Chaque génération a besoin d'investir ses mots et ses préoccupations pour maintenir intact son désir d'avoir devant elle son propre avenir, la résilience est l'un d'eux. Elle est, à l'origine, un terme utilisé en physique qui caractérise la capacité d'un matériau soumis à un impact à retrouver son état initial ou la capacité à résister à un choc. *Mais elle est surtout employée en psychologie, pour définir le fait de surpasser un traumatisme ou de lui résister.*

Dans un contexte particulier de crise écologique, sociologique, économique, le mot prend toute sa place aujourd'hui. Au travers de mes écrits les enjeux du mot sont questionnés, d'où vient-il ? Quel est son degré d'importance ? Est-elle acquise dès notre naissance ? Comment se soigner d'un traumatisme ? Comment s'en libérer ? Nous faut-il entrevoir un nouveau paradigme en ce qui concerne notre vulnérabilité ? *En quoi le design peut-il contribuer à la résilience d'un individu ?*







II.LE TRAUMATISME À L'ÉCHELLE DES SOCIÉTÉS

1.Le sauvage et le brutal

Et c'est à se demander si la résilience existe réellement, sommes-nous dans une idéalisation, ce n'est peut être tout simplement qu'une sorte de fantasme dû à notre peur du traumatisme? La résilience ne serait-elle pas simplement la pulsion de vie? Le désir de persister dans l'existence, une manifestation de notre instinct de survie? Une part de notre animalité qui s'éveille en nous? Et dont le primitif serait son plus fidèle représentant?

Du primitif à l'homme moderne

Robert McLiam Wilson[71] nous explique, dans l'introduction de l'ouvrage de Charles Fréger[72] qui s'intitule *Wilder Mann*[73], l'aspect néfaste de notre monde hyper connecté.

« Le monde moderne est en train de devenir une sorte de poison. Un flot de données, un réseau planétaire. Relié, isolé, je me sens à la fois déconnecté et trop connecté. J'ai l'impression d'habiter une usine, réelle et virtuelle : une usine alimentaire, sanitaire, morale, philosophique. Il y a trop de choses à lire, et trop sont stupides et trompeuses. Trop de choses à regarder, et trop sont médiocres et abjectes. Je ne sais plus si je suis le consommateur ou celui que l'on consomme. C'est comme si quelqu'un avait industrialisé mon esprit. Nous sommes en train de devenir des étrangers à nous-mêmes. » Dans ce monde nous ne sommes plus reliés

Robert McLiam Wilson

Charles Fréger

Babugeri, Bansko, Bulgarie, peau de chèvre.
© photo Charles Fréger



L'OBJET DU TRAUMATISME

L'objet du traumatisme est un projet explorant les interactions entre designer, thérapeute et personne en souffrance. Ici une nouvelle discipline en design est envisagée. Elle délimite davantage des conditions favorables à la résilience qu'elle ne prédétermine un programme d'actions. *L'objectif est d'amener le patient, l'analysant, à être l'artisan de l'acceptation et du dépassement de son traumatisme.* Une série d'outils est déployée pour aider la personne à exercer un focus sur son propre traumatisme, lui donner une forme, l'incarner, le comprendre et l'accepter et pouvoir agir physiquement. *Les objets ainsi investis du traumatisme participent au processus de symbolisation.*



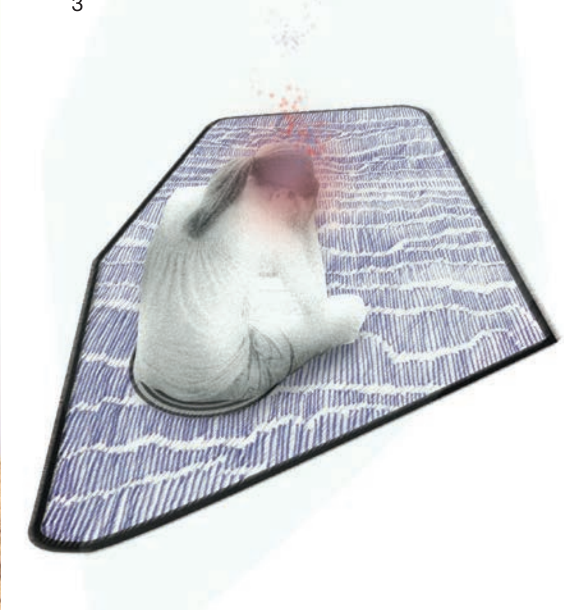
1



2



3



1 & 4
Dessins intuitifs, desseins de l'inconscient.

2
Le masque comme parure qui permet de vivre au quotidien la résilience.

3
Tapis introspectif.

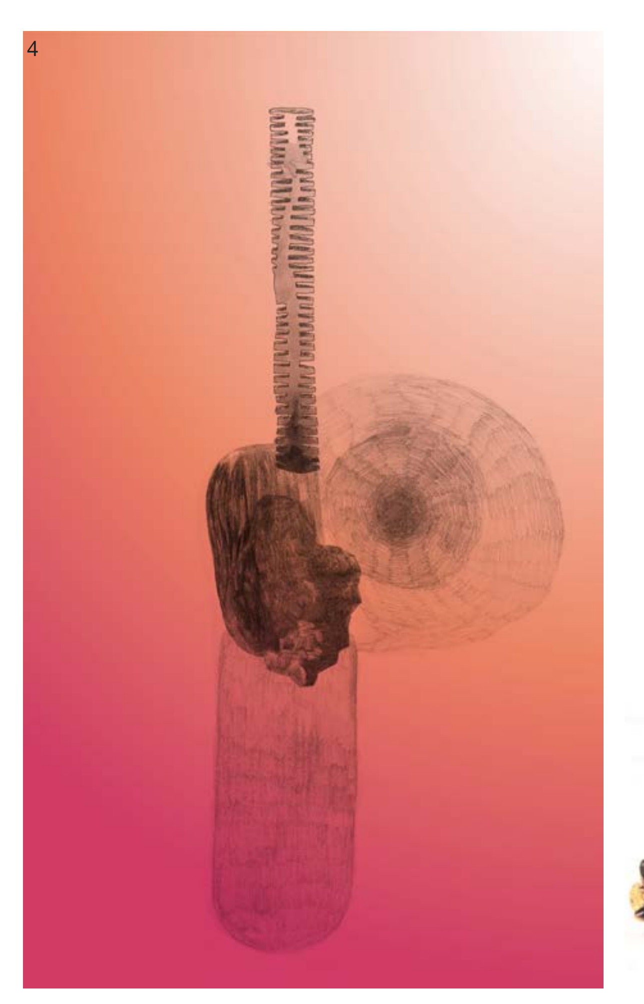
5
Expérimentations autour de la céramique.



Tantôt agressés, recouverts, décomposés puis recomposés, etc, ces objets réceptacles prennent une dimension cathartique. Cette démarche est ponctuée de phases exploratoires spontanées (dessins intuitifs, travail sur divers matériaux, techniques) de pratiques empiriques et d'échanges avec des psychologues et psychanalystes afin de valider les intentions du designer et d'évaluer l'efficience des dispositifs sur le terrain avec divers thérapeutes. La gamme actuelle comporte des « modules primitifs » à assembler, un bureau/plan de travail, un paravent et un tapis introspectif ayant chacun une fonction précise nécessaire au processus de résilience (focus, symbolisation, action, réflexion analytique).



4



5





MYLÈNE VANNIER

DSAA Design Graphique
vannier-mylene@hotmail.fr

Mémoire : *Les carottes sont cuites ?*
Projet : *Mangez-Moi !*

Enseignants : *Cyril Nicolas et Laurence Pache*

Depuis les années 60, la société de consommation a transformé nos modes de vie dans différents domaines. *L'alimentation qui est un acte vital répondant à de multiples et divers enjeux n'a pas dérogé à la règle.* En effet, les plats préparés et les fast-foods ont envahi notre quotidien. Cependant, on ne peut pas nier qu'un certain engouement culinaire s'est installé en France, avec comme point d'honneur en 2010, l'entrée du patrimoine culinaire français au patrimoine immatériel de l'UNESCO. Pour autant, malgré cette « food euphorie » d'après le Pr. Pitte « On n'a jamais aussi peu cuisiné dans les familles françaises ». Alors que cache réellement cet engouement culinaire ? *En quoi la conciliation du graphisme et de l'alimentation peut-elle changer les choses ? Mais surtout dans le vaste champ de l'alimentation, quel savoir ou savoir-faire transmettre et de quelle manière ?*







MANGEZ-MOI !

Dans un contexte où l'ignorance alimentaire semble s'accroître chez les plus jeunes, la mallette pédagogique Mangez-moi tend à apporter des solutions par rapport à cette méconnaissance grandissante. *La mallette a pour but d'éveiller des réactions grâce à divers ateliers sur les fruits et légumes, chez des enfants entre 5 et 7 ans.* Ce projet vient s'inscrire dans le programme de l'éducation nationale comme un outil pédagogique pour l'enseignant tourné autour de la manipulation à utiliser dans la matière Découverte du monde. Le manuel d'utilisation est un outil indispensable pour l'enseignant puisqu'il va venir guider et expliquer chaque atelier présent dans la mallette. Les illustrations qui accompagnent chaque fiche atelier sont présentes afin que l'enseignant puisse se projeter et anticiper les réactions des élèves.



1



2



3



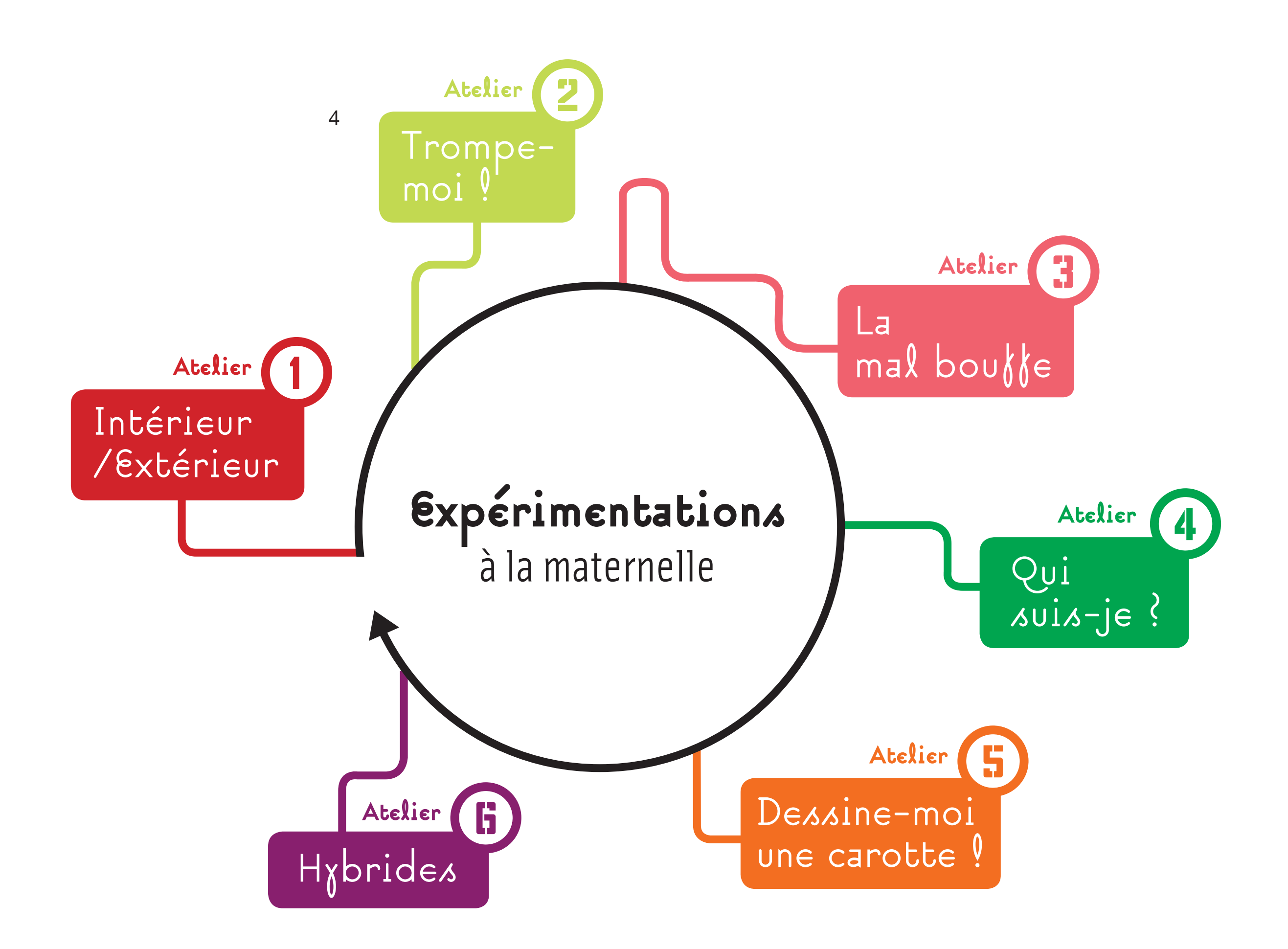
1
Couverture du manuel de la malette pédagogique Mangez-Moi.

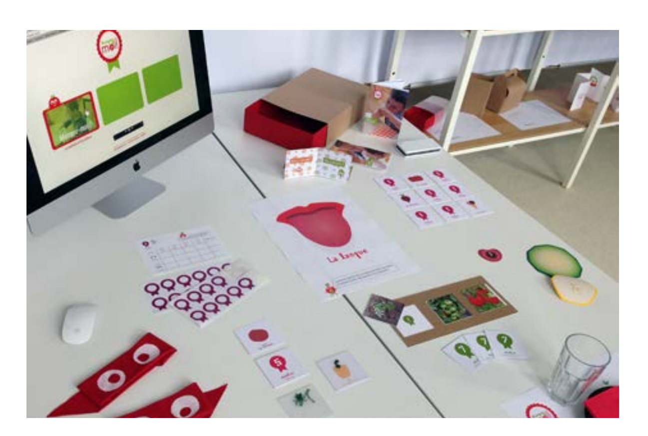
2
Manuel Mangez-Moi.

3 & 5
Recherche et évolution des différents logotypes.

4
Mapping des ateliers proposés.

4





5



Le projet Mangez-moi réunit cinq mallettes puisque la sensibilisation au rythme des saisons chez l'enfant est une notion primordiale. Quatre mallettes d'initiations et de découvertes existent donc pour les quatre saisons tandis que la dernière mallette sert quant à elle à approfondir ce que l'élève aura apprit tout au long de l'année.





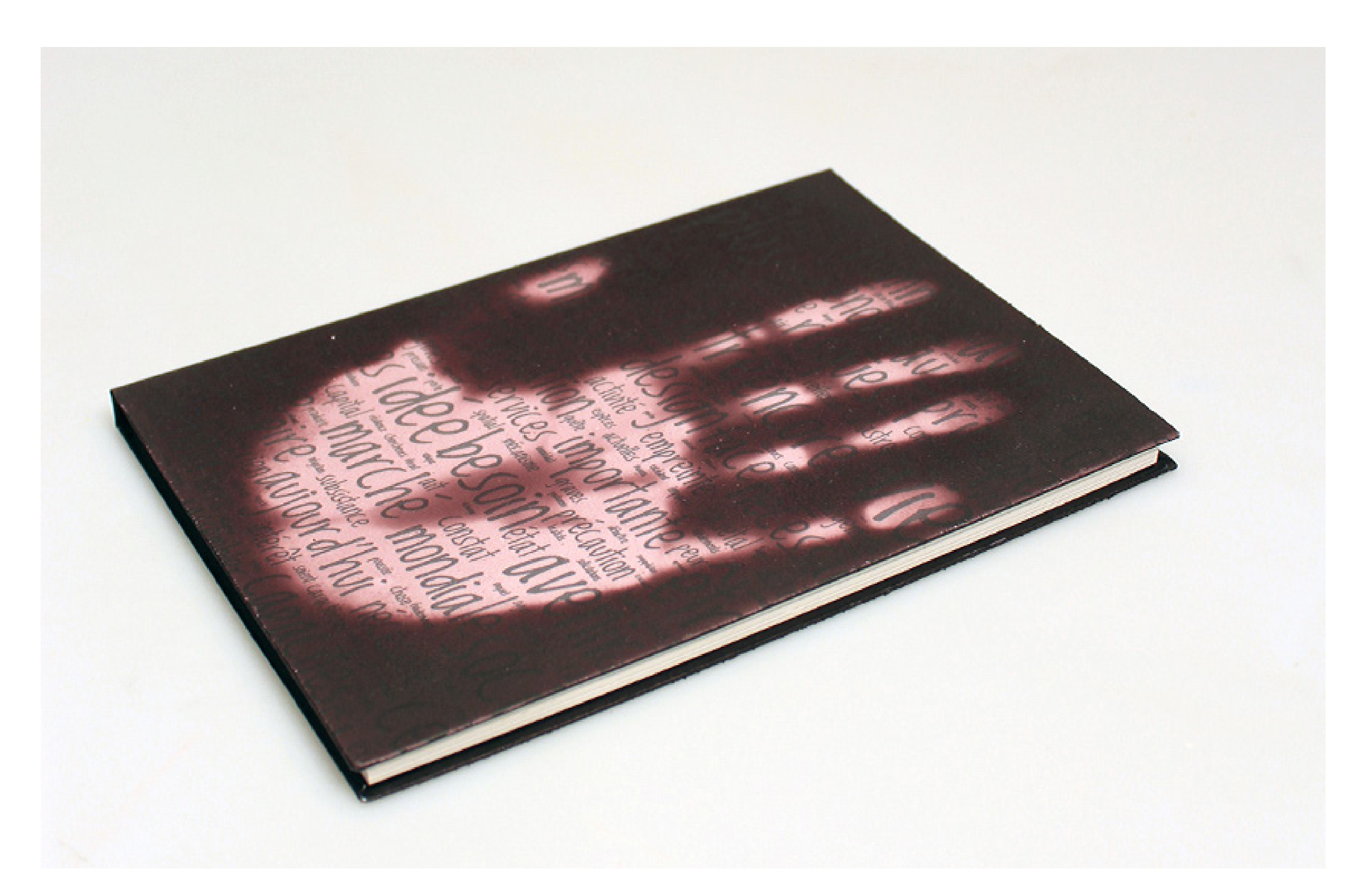
CÉDRIC DELEHELLE

DSAA Design Produit
c.delehelle@laposte.net

Mémoire : *L'Anthropocène*
Projet : *Cantine scolaire & Gaspillage*

Enseignants : *Didier Voisin et Sophie Devaud-Judas*

Ce préfixe « éco », que l'on juxtapose aujourd'hui au design, n'est pas une collusion fortuite. Il est légitime par le fait que le design s'inscrit dans un contexte historique, environnemental, social, économique ou encore politique, qui motive et rend désormais nécessaire un positionnement éthique et responsable de la part des professionnels de la création.
« Penser global, agir local », voilà ce qui semble être la nécessité de l'époque que nous abordons. Nous, (éco) designers, qui agissons justement à ce niveau local, devons avoir les clés pour comprendre notre interaction avec le global, car pratiquer l'éco-design sans en cerner le sens ou les enjeux n'a que peu d'intérêt. L'objet de ce mémoire consiste ainsi, à tenter de définir une vision « macroscopique » de la conjoncture contemporaine, capable d'orienter de façon cohérente et légitime un projet de design dans un champ d'action « microscopique ». *En tant qu'observateur du passé, analyste du présent et penseur de l'avenir, comment se manifeste la responsabilité du designer dans son acte de création, dès lors qu'il est conscient des impératifs de mutations sociétales, que suppose une société qui désormais s'inquiète des risques que lui font encourir ses propres dérives ?*





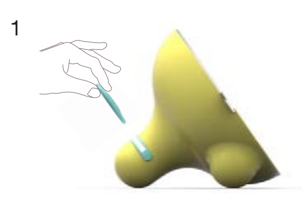


CANTINE SCOLAIRE & GASPILLAGE

L'alimentation est devenue source de grands débats de société. Il en est notamment un qui agite l'Europe au point de faire de 2014 « l'année de la lutte contre le gaspillage alimentaire ». Outre les questions morales que soulèvent les chiffres astronomiques imputables au gaspillage de la nourriture dans le monde (1/3 de la production mondiale) alors que près d'un milliard de personnes souffrent aujourd'hui de la faim, une telle déraison ouvre également le débat sur la viabilité de nos modèles de production et de consommation, mais également sur l'ampleur des risques environnementaux que suppose ce gâchis. S'il est bien un endroit favorable à une prise de conscience et à une responsabilisation sur le sujet, c'est le milieu scolaire, pourtant lui aussi durement touché par le problème.



1







2





1 & 4
Interface permettant la visualisation, la traduction et la communication des portions alimentaires.

2
Mise en situation.

3
Simulation des étapes d'une ligne de self.



Les cantines scolaires sont le théâtre d'un gaspillage considérable, peu propice à susciter pour les jeunes générations ce besoin que nous avons tous de reconsidérer la place que prend l'alimentation dans notre vie quotidienne et les enjeux qu'elle suppose pour l'avenir, alors même qu'il faudra bientôt envisager de nourrir trois milliards de personnes supplémentaires.

3

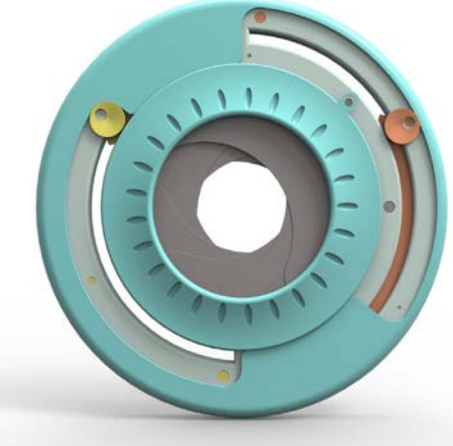






4











BAPTISTE BODET

DSAA Design Produit
bodet_baptiste@yahoo.fr

Mémoire : *La cinquième Patte*
Projet : *Locawool*

Enseignants : *Julien Borie et Sophie Devaud-Judas*

Le modèle de notre société post-moderne est affecté par diverses crises et une mondialisation de plus en plus oppressante. Mais face à ces modifications sociétales, de nouveaux modèles ou schémas apparaissent.
La production locale notamment prend tout son sens puisqu'elle véhicule des valeurs héritées d'un certain humanisme. Aussi le design est de toute évidence en capacité de permettre la valorisation des productions locales. La laine dans les tourmentes du progrès n'a pas pu suivre le train de la modernité. La concurrence à la fois chimique et mondiale touche de plein fouet cette filière. Les empreintes de son passé persistent et provoquent nostalgie ou curiosité pour certains, ignorance pour d'autres ce qui soulève la volonté d'impulser un renouveau de l'exploitation de la laine de façon locale. Ainsi, des plans de valorisation sont déjà mis en place mais leur portée reste limitée.
Le design, comme exhausteur de matière (car indissociable du matériau qu'il choisi d'employer) peut amener à toucher un plus large public. L'association de la modernité du design et l'image passéiste de la laine peuvent être très fructueuse et innovante.











LOCAWOOL

Redonner vie aux filières laine régionales, voici l'objectif du programme Locawool. La laine est un matériau séculaire aux propriétés techniques variées et performantes (thermiques, phoniques, respirabilité, etc) mais dont la nature éloignée des principes de calibrage et de standardisation a souffert face à la modernisation occidentale et la mondialisation. *La filière laine en Limousin n'échappe pas à cette situation implacable.* Les problèmes liés à la fermeture des unités de lavage, la diversité des races présentes et leur rusticité n'ont pas participé à enrayer son image anachronique, désuète et en ont fait une matière agricole déclassée si ce n'est purement considérée et traitée comme un déchet. *C'est dans ce contexte que Locawool, unité de collecte, de lavage, de création et de diffusion, s'est donné pour objectif de générer des objets alliant laine et technologies industrielles.*



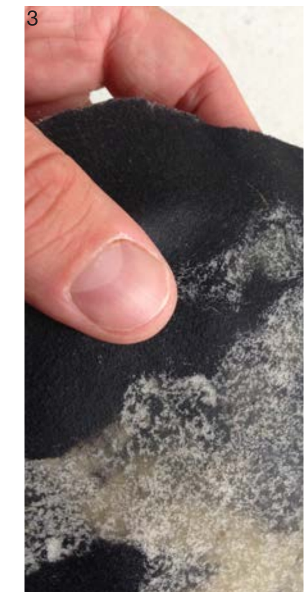
1



2



3



1
Affiche Locawool.

2
Tests de moules.

3
Composite à base de laine.

4
Machine à laver la laine.

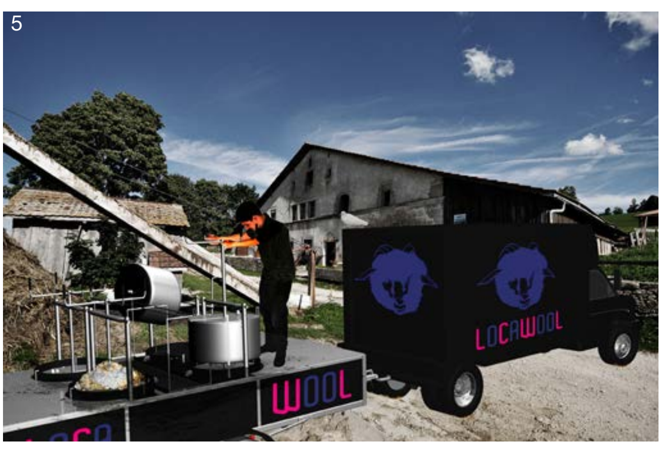
5
Structure mobile.

6
Bouillote laineuse.

4



5

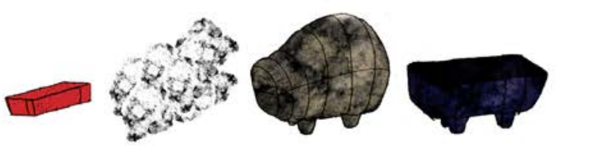


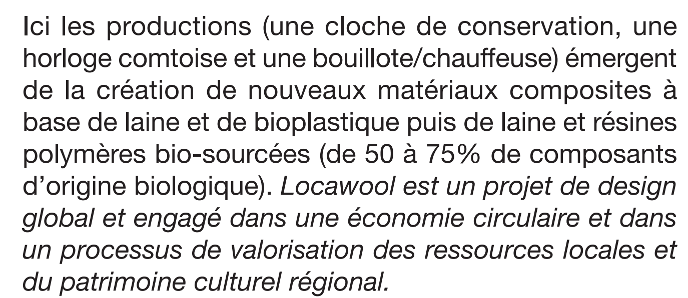
Ici les productions (une cloche de conservation, une horloge comtoise et une bouillote/chauffeuse) émergent de la création de nouveaux matériaux composites à base de laine et de bioplastique puis de laine et résines polymères bio-sourcées (de 50 à 75% de composants d'origine biologique). *Locawool est un projet de design global et engagé dans une économie circulaire et dans un processus de valorisation des ressources locales et du patrimoine culturel régional.*

6













ORIANE FOURNIER

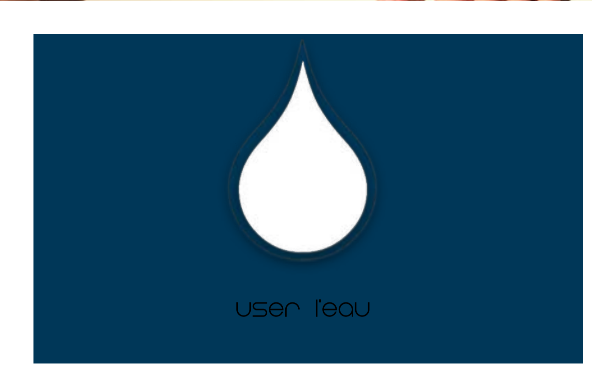
DSAA Design Produit
fourniermarie0riane@gmail.com

***Mémoire :** User l'eau*
***Projet :** Gaspillage & économie d'eau*

***Enseignants :** Julien Borie*
et Laurence Pache

Dans nos sociétés occidentales, nos modes de production, de consommation et même de vie sont basés sur l'emploi exclusif de l'eau. Nous avons accru notre dépendance à cette ressource et pourtant, depuis qu'elle a commencé à couler du robinet, nous avons peu à peu oublié de lui accorder l'attention qu'elle mérite. *L'avènement de l'eau potable et courante participa à la vulgarisation de ses usages.* Son utilisation domestique ne s'avèrent pas forcément justifiée, certains de nos usages relevant plus de la futilité que de l'utilité. Il y a donc une nécessité pour les créateurs de tous bords de s'emparer des problèmes liés à l'eau et à ses mésusages, afin de proposer des solutions contre cette utilisation décomplexée et le gaspillage hydrique non-contrôlable. *En tant que designers, nous devons estimer si une modification des comportements domestiques permettrait d'endiguer pour partie le gaspillage hydrique.* Faudrait-il déjà que nous comprenions comment nous en sommes arrivés à gaspiller l'eau dans nos sociétés occidentales et notamment le rôle joué par les différents facteurs cités précédemment.







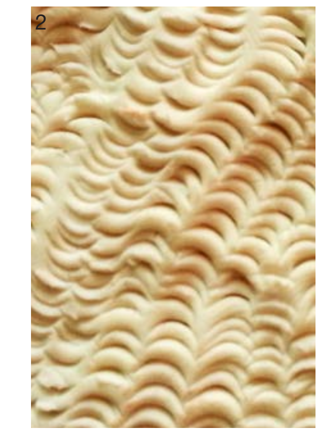


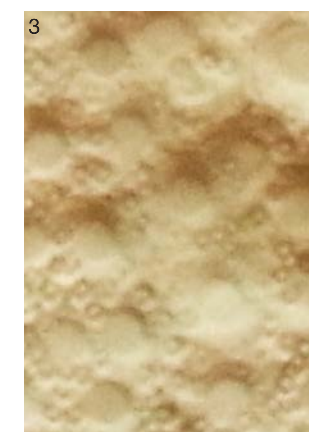


DU GASPILLAGE VERS L'ÉCONOMIE D'EAU

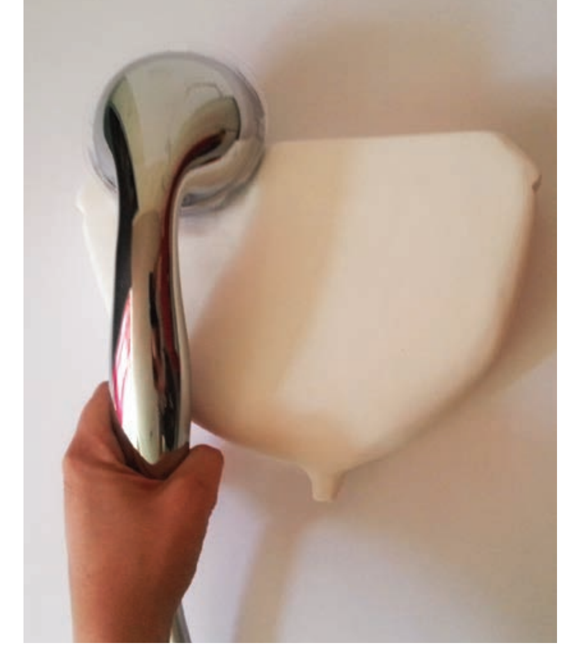
De nombreux objets, systèmes et concepts sont conçus dans l'optique de préserver la ressource en eau et de l'économiser: de plus en plus de produits deviennent plus économes, réduisent leurs débits et consomment moins. Cependant pour obtenir ses résultats, dans la majorité des cas il faut renouveler son équipement, engendrant des coûts et investissements plus ou moins onéreux.
Certes plus économes, ces produits ne permettent pas de modifier les comportements individuels excessifs ainsi que les mésusages potentiels. Le plus économe soit-il, il gaspille encore de l'eau, notamment l'eau nécessaire à leur démarrage. Ainsi, le concept a pour optique de réduire et récupérer cette eau de préchauffe, ce gaspillage hydrique « non-volontaire ». En effet, 86 % du panel interviewé laisse couler l'eau de préchauffe, soit une perte d'environ 3 à 6 L d'eau par douche. L'objet, greffe peu onéreuse, facile d'installation et hygiénique permettra de récupérer cette eau et de la réutiliser directement dans la douche, réalisant ainsi des économies notables (diminution du débit grâce au venturi et récupération de l'eau de préchauffe).









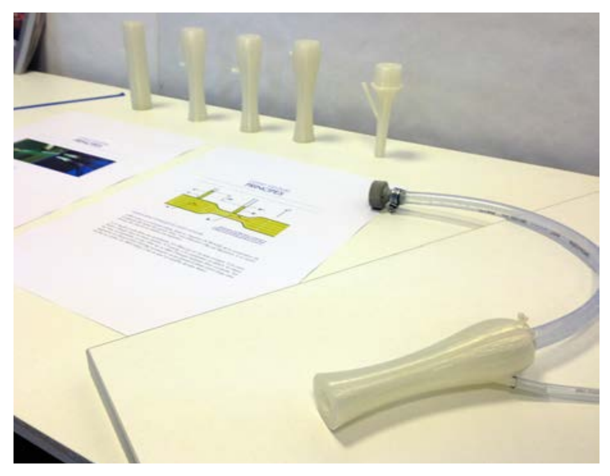




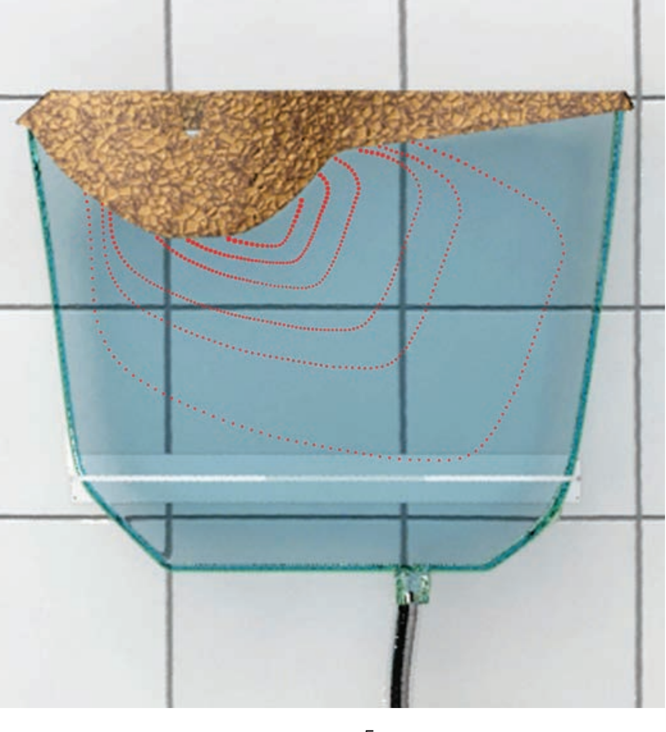












1
Image 3D : le projet : récupérateur d'eau qui se greffe directement à la douche existante.

2, 3, 4 & 8
Textures et inspirations graphique : recherches sensibles autour de l'univers aquatique, appropriation d'un microcosme coloré.

5
Appropriation des scenarii d'usages et recherches d'universalité du produit par rapport aux différents types de douches existantes.

6 & 7
Maquette du système venturi, permettant de réaliser des économie d'eau.



MARIE CASAŸS

DSAA Design Graphique
marie.casays@orange.fr

Mémoire : *Message à recontextualiser : Ici & maintenant* ***Projet :*** *L'Éden*

Enseignants : *Élisabeth Charvet et Laurence Pache*

Il existe aujourd'hui deux sortes de communication en ville, soit élitiste, soit marginale. À la campagne, la communication de masse prend le dessus sur les plus spécifiques. *Avec un message qui se décontextualise en milieu rural, la population se détache de son territoire qui, petit à petit, se vide de tout investissement culturel.*
Avec un message recontextualisé, nous sommes interpellés personnellement parce que nous sommes au bon endroit, au bon moment ; ainsi nous pouvons voir et faire attention à ce qui se passe ici et maintenant.
En recontextualisant ce message, nous pourrons développer une communication qui recrée du dynamisme social et économique dans une zone délaissée. La population pourra s'investir dans son territoire, développer son activité culturelle à partir de ce que lui offre déjà son milieu riche en sensibilités et valeurs.





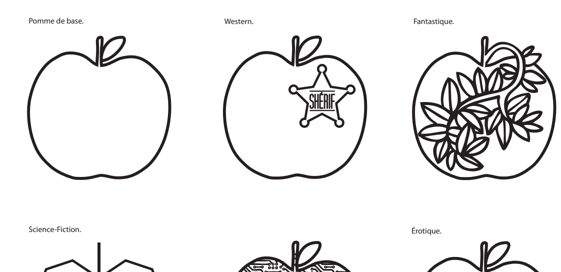


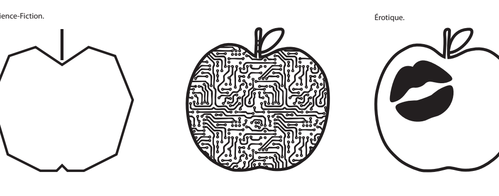
L'ÉDEN

Promouvoir la culture en milieu rural est un projet qui par avance ne peut pas être très rentable si nous avons une perception restreinte de la rentabilité. Redynamiser les enseignes culturelles peut libérer la population d'une vision insulaire de leur territoire rural. *Ce projet a pour ambition de donner envie à un plus large public de s'investir culturellement en milieu rural.* La création d'une identité au cinéma Éden de La Souterraine permettra à celui-ci une reconnaissance et un engagement culturel pour ses programmations orientées vers l'Art et l'Essai et la projection des films en version originale. Un cinéma de proximité, un « cinéma bio », de nombreux caractères déterminants et poétiques à mettre en avant pour augmenter la fréquentation de ce cinéma de qualité.

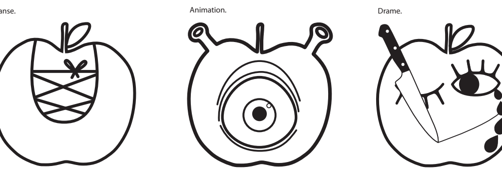


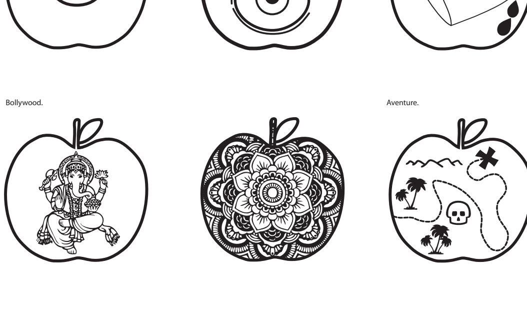
1











2



1
Recherche de pictogrammes à caractère stylisés et épurés représentant chacun un genre cinématographique.

2
Travail de lettrage manuel avec des accroche clé du film « *Les sentiers de la gloire* »

3
Recherches marque page - travail de promotion du cinéma.

4
Série d'affiches finales pour une campagne événementielle à l'échelle de la ville de La Souterraine pour le film « *Le Promeneur d'oiseau* », associé à une balade ornithologique menée par un membre de la SEPOL Société pour l'étude et la protection des oiseaux en Limousin.

5
Logotype final du cinéma Éden.



3



4





5





AMANDINE GUICHETEAU

DSAA Design Espace
am.guicheteau@gmail.com

Mémoire : *L'évènement en ville*
Projet : *Acupuncture urbaine*

Enseignants : *Ann Pham*
et Sophie Devaud-Judas

L'événement est une action de communication ponctuelle qui rassemble un public et fait l'objet d'une mise en scène destinée à marquer les esprits dans le but de revaloriser l'usage des espaces publics tel que la rue ou la place, des espaces qu'on ne prend plus le temps d'observer. Ce travail a pour ambition de jeter des ponts entre l'éphémère et la durabilité afin de montrer que le caractère éphémère de l'événement n'est pas que le reflet de ce qui « passe puis s'en va » mais qu'il laisse dans son sillage de nombreux souvenirs et outils pour façonner l'avenir des villes. *Le concept d'événement est proposé en tant qu'outil permettant d'interroger, d'interpeler, de questionner les problématiques de l'espace public.* Ces moments furtifs et éphémères ont l'avantage d'éduquer et enseigner afin d'induire en douceur certains comportements. L'événement aide à poser un regard nouveau sur la ville et met en avant son potentiel. *Dans quelle mesure l'événement agit-il comme un médiateur entre l'homme et la ville, et en quoi peut-il agir durablement ?*

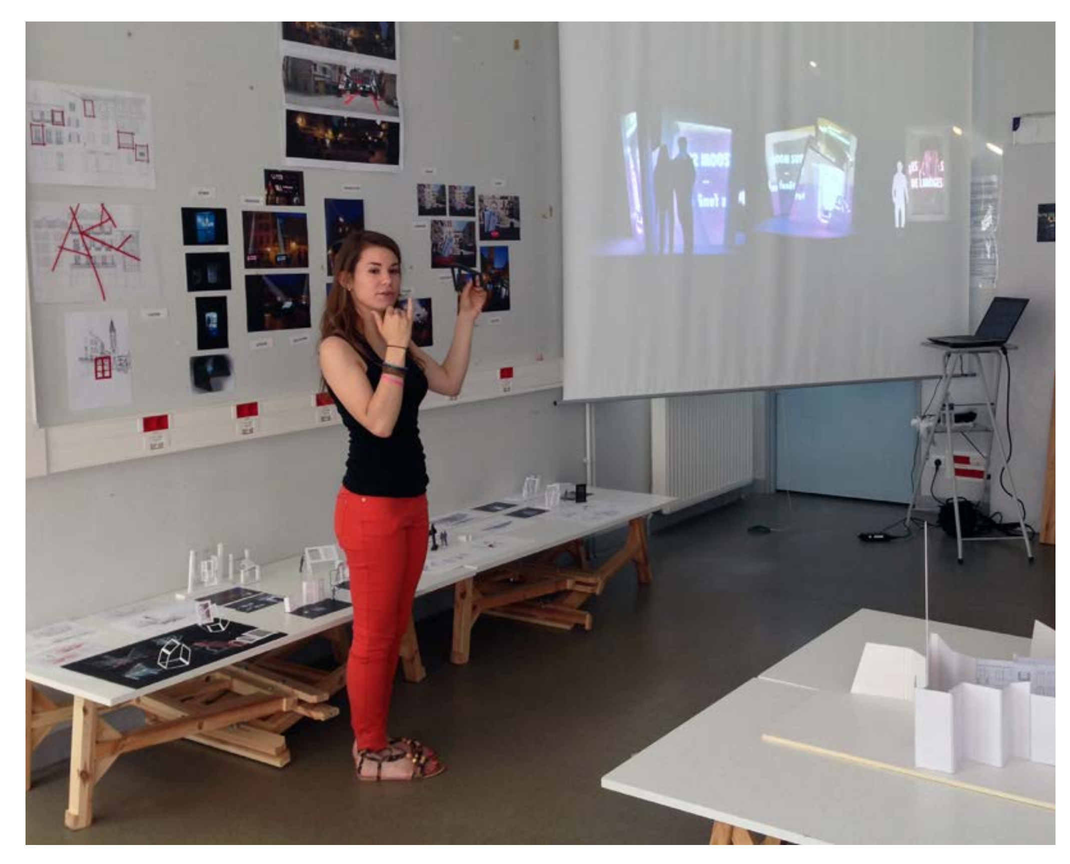






ACUPUNCTURE URBAINE

La ville de Limoges a des typologies de rues architecturalement, culturellement, historiquement et socialement différentes. Des rues où parfois, on ne fait que passer. L'objectif est de créer l'événement afin d'amener la fréquentation, montrer aux habitants qu'il est intéressant de s'arrêter et de prendre le temps d'observer ce qui les entoure. Il s'agit de mettre sous les yeux des habitants le potentiel de ces rues, afin d'apprendre à lire et à décoder l'espace. Des installations éphémères font office de médiateur entre l'individu et la rue, pour proposer une expérience personnelle avec celle-ci, et instaurer la pause.





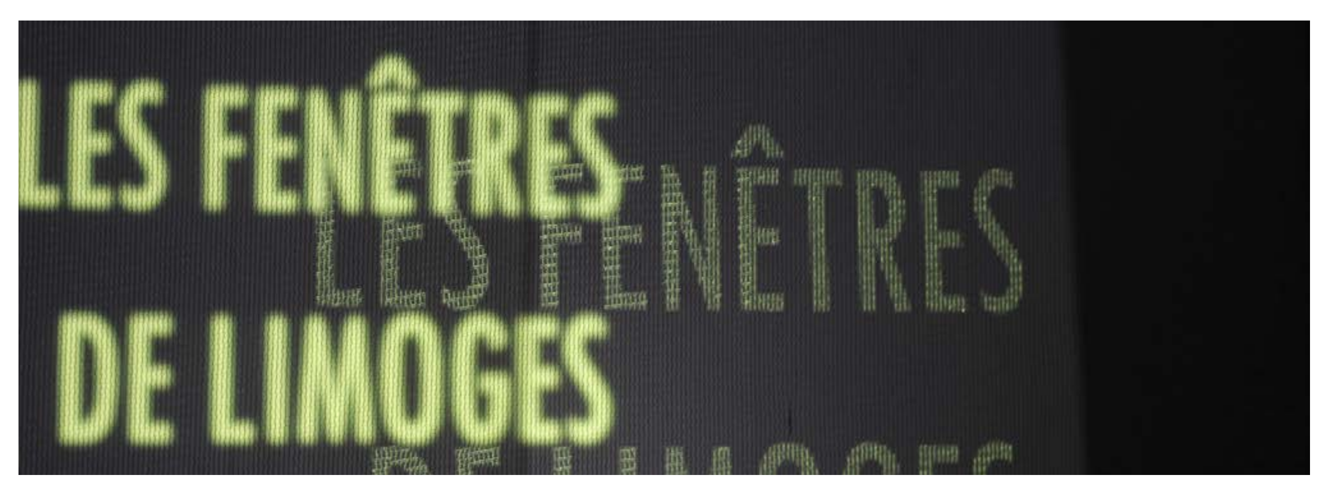
1



2



3





4



5



6

1
Maquette de la place saint Michel à Limoges.

2
Croquis de recherches pour des installations éphémères.

3
Maquette de recherche pour une structure lumineuse.

4
Expérimentation autour de la projection lumineuse.

5
« La foule qui danse»
Représentation sensorielle de l'évènement.

6
Recherches d'installation éphémère et projections lumineuses sur la place saint Michel de Limoges.

7
Croquis de la place.



GAËLLE MARTIN

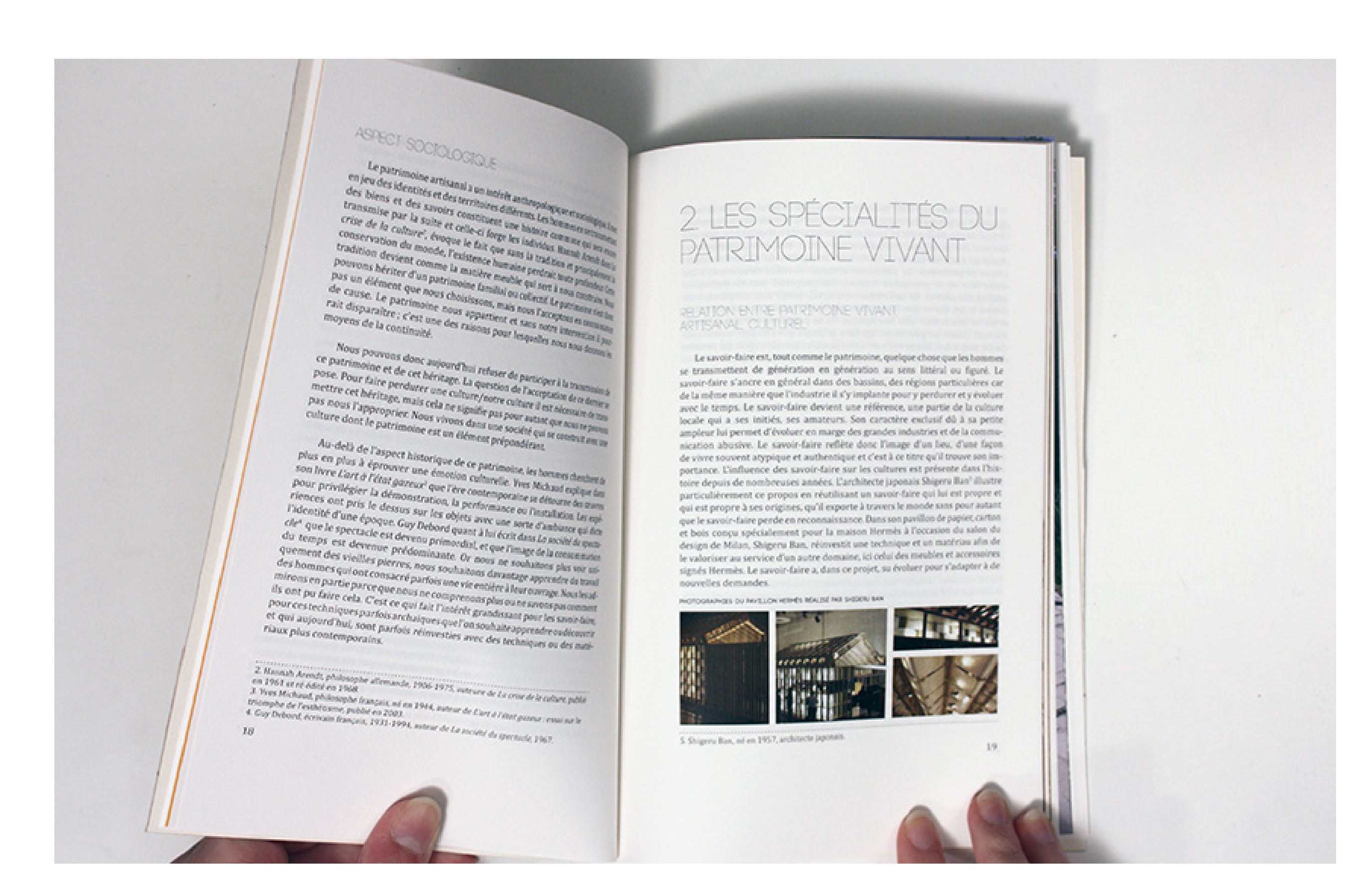
DSAA Design Espace
gaelle.martin13@orange.fr

Mémoire : *Patrimoine & Tourisme*
Projet : *Itinéraire de savoir-faire*

Enseignants : *Ann Pham et Laurence Pache*

Dan Le patrimoine constitue l'héritage d'un individu ou d'un groupe qui est transmis aux générations suivantes. Il touche différents aspects du patrimoine comme l'artisanat. Ce patrimoine est basé sur des savoir-faire issus du passé, qui sont réadaptés en fonction des besoins actuels et des techniques contemporaines. C'est en ce sens que ce patrimoine culturel immatériel trouve sa particularité première. Il implique des hommes, des territoires et des productions. Cette complexité en fait sa richesse; il évolue au fil des époques avec des savoir-faire qui sont des éléments permettant une reconnaissance du territoire mais également de l'homme en tant qu'artisan. *Pour transmettre ces valeurs patrimoniales, un rapprochement est souvent fait entre le patrimoine et le tourisme qui permet de le dévoiler.* Le tourisme durable est un tourisme alternatif qui ouvre des portes sur différents aspects, parfois oubliés. La transmission peut ainsi devenir le centre de la démarche en privilégiant la rencontre et le partage entre les hommes. *L'expérience touristique durable peut amener à une meilleure compréhension de notre monde, du patrimoine et du rôle qui est donné au touriste.* L'enjeu est donc de permettre une étude plus réflexive du statut du touriste en même temps que celle de la valorisation des savoir-faire en se demandant : *comment le tourisme durable peut-il s'inscrire dans une démarche de valorisation du patrimoine artisanal ?*





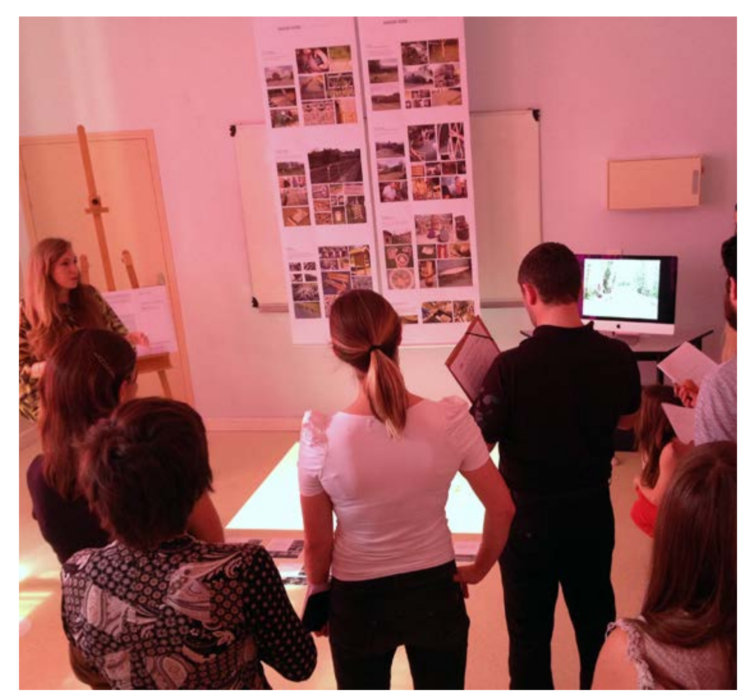


ITINÉRAIRE DE SAVOIR-FAIRE

Pour répondre à la problématique précédente, mon projet s'ancrera dans la région Limousin, avec comme point central, un patrimoine local : le châtaignier. Ce dernier est l'un des symboles de la région et un grand nombre d'artisans le travaille. Ce sont ces artisans et leur savoir-faire si particulier que l'on peut valoriser par la création d'un itinéraire de savoir-faire.

Cet itinéraire pourra prendre appui sur des bases spatiales déjà présentes comme une voie verte, et permettra au voyageur touriste de choisir et de découvrir via la pratique et non pas par le simple acte de regarder. La transmission deviendra alors plus aisée, et l'expérience vécue plus riche aussi bien pour le touriste que pour l'artisan.


1



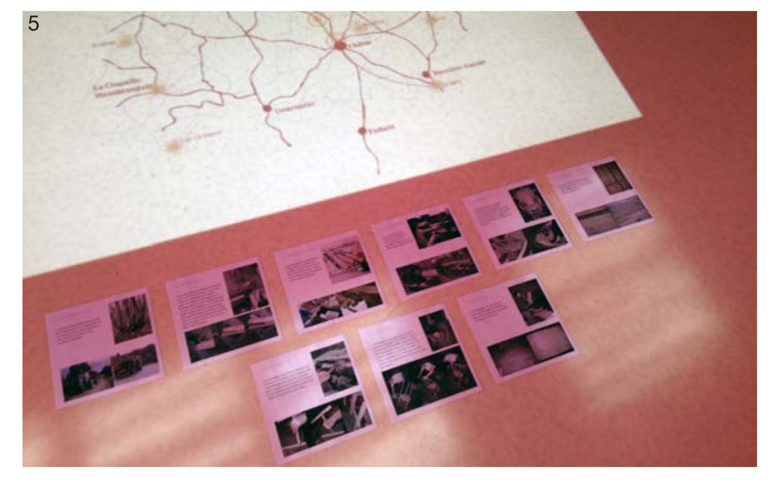

2




3




4


5

1
Maquettes de principe autour des notions : circuler - orienter - guider.

2
Recherches signalétiques.

3
Tests de signalétique gravées sur rondins de châtaignier.

4
Visuel présentant l'orientation du projet : signalétique au sol, gravé sur le châtaignier

5
Présentation de l'itinéraire et des différents savoir-faire présentés.



MATTHIEU MAWLANAZADA

DSAA Design Graphique
matthieu.maw@gmail.com

Mémoire : *Ectoplasme graphique*
Projet : *Le signe monstrueux*

Enseignants : *Élisabeth Charvet et Sophie Devaud-Judas*

L'exception est le résultat de la transgression de règles et de l'affranchissement de codes établis. Faire exception dans la norme est un moyen d'en sortir, de se faire remarquer, de se montrer...*Le signe monstrueux, au coeur de mon processus de recherche, est l'exception choisie qui me permettra de faire irruption dans la norme à un moment inattendu.* Le signe monstrueux vient perturber, secouer, choquer la norme dans laquelle il agit pour y révéler sa face cachée. Il apparaît comme un signe dérangeant qui pointe du doigt certains problèmes que l'on omet de considérer. L'ectoplasme est l'opération qui consiste à faire émaner le sens du signe monstrueux, soit le message. *En soi, comment le signe monstrueux, qui va à l'encontre de la norme, peut-il tout de même faire passer un message ?*







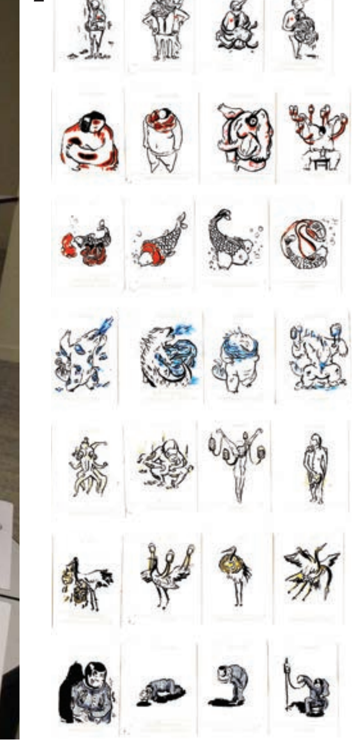




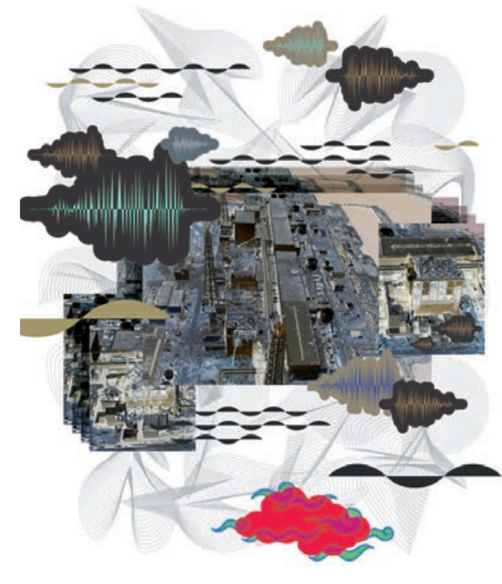
LE SIGNE MONSTRUEUX

Le monstre est un être ou une chose que personne ne souhaite voir apparaître. Sa présence est dérangeante car il révèle le mal, le côté sombre de la société, il en est la face cachée. Le signe monstrueux tend à faire monter à la surface un sujet enfouit par la société, un sujet que la civilisation à finit par mettre de côté et ne souhaite pas en entendre parler. Il révèle ce qui se cache, ce qui est enfouit dans notre société. Le nucléaire est un problème, c'est un soucis de tout un pays, de tout un monde. Seulement, en France, on peut noter un désintérêt pour le sujet, une forte désimplication d'une grande partie de la civilisation. Il est nécessaire d'éveiller les consciences. Il est nécessaire de rendre visible l'invisible afin de se rendre compte de certaines choses dont nous ne nous rendons pas bien compte. Je me propose d'adopter la posture du parasite qui fait des intrusions et fait irruption là et où on ne l'attends pas afin de créer le trouble dans le quotidien d'actions banales.

1


2


3


4


1 & 6
Réinterprétation monstrueuse du jeu de l'Oie et de la marelle.

2
Jeu des 7 familles avec des éléments de la culture japonaise : « dans la famille Godzilla je voudrais la Leucémie.

3 & 5
Le monstre oracle : animation et story board.

4 & 8
Transcription graphique de haïkus.

7
Le monstre hyper esthétique pour interpeller au sujet du nucléaire.



Les objectifs sont d'éveiller les consciences quant au sujet du nucléaire et créer l'interrogation, mais aussi nterrompre le quotidien de situation désimpliquant le nucléaire.

5


7


6
